

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-undang Sisdiknas Pasal 4 ayat 4 menyatakan bahwa Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Depdiknas, 2007: 5). Tujuan pendidikan secara menyeluruh meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam Kurikulum KTSP 2006 yang selanjutnya mengacu pada standar isi untuk Ujian Akhir Nasional (UN) dan Ujian Sekolah (US) di tingkat Sekolah Dasar meliputi tiga mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Jumlah butir soal dan alokasi waktu UASBN sebagai berikut : “Bahasa Indonesia 50 soal 120 menit, matematika 40 soal 120 menit, IPA 40 soal 120 menit” (POS UN & US, 2011: 7). Dengan berdasarkan prinsip pendidikan nasional dan bahan UASBN telah jelas bahwa matematika merupakan salah satu materi penting yang harus dikuasai siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matematika harus dicapai setiap siswa. Matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang telah berkembang pesat baik materi dan kegunaannya dalam

kehidupan. Dengan demikian upaya peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika diharapkan mencapai hasil maksimal atau setidaknya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil Semester Sekolah Dasar rata-rata nilai matematika lebih rendah dibanding mata pelajaran lain. Pemahaman siswa terhadap matematika kurang optimal. Dari hasil ujian akhir semester I kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil ujian semester I kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa

No	Nilai	Frekuensi (f)	Nilai (x)	Keterangan
1	52	1	52	Tidak tuntas
2	56	3	168	Tidak tuntas
3	58	4	232	Tidak tuntas
4	60	4	240	Tidak tuntas
5	62	1	62	Tidak tuntas
6	66	4	264	Tuntas
7	68	3	204	Tuntas
8	70	1	70	Tuntas
		$\sum f = 21$	$\sum x = 1292$	Persentase tuntas 64,30%
		rata-rata = 61,52		Persentase tidak tuntas 35,70%

Dari tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 13 siswa atau 64,30% yang belum tuntas dan hanya 8 siswa atau 35,70% yang tuntas memenuhi KKM. Permasalahan tersebut kemungkinan besar dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi yang dapat menyegarkan dalam pembelajaran Matematika. Sebagai seorang guru yang professional, hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat memberi motivasi tersendiri bagi para siswanya.

Agar pembelajaran matematika tersebut bisa maksimal dan disukai oleh siswa, maka pelaksanaan pembelajaran haruslah menyenangkan dan menantang. Untuk itu peran

guru sangatlah dominan dalam melaksanakan skenario pembelajaran. Guru harus mampu membangkitkan semangat siswa dan menjadikan siswa merasa mengalami sendiri apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa merasa tertantang untuk menggali pengalaman yang dirasakannya. Dengan demikian, anak akan mengalami rasa keingintahuan yang tinggi sehingga mampu menggali pengalaman dalam pembelajaran. Dengan itu diharapkan siswa akan merasa senang mengikuti pembelajaran matematika. Setelah siswa merasa senang dengan pembelajaran matematika, tentunya siswa akan mengoptimalkan belajar matematika dengan senang.

Agar konsep-konsep ilmu matematika dapat dipahami oleh siswa, dalam proses pembelajaran hendaknya guru harus mengetahui dan memahami cara penyampaian materi yang diajarkan. Mengajarkan suatu bahan yang baik, guru dituntut untuk berusaha mengorganisasikan komponen-komponen yang ada dalam situasi pembelajaran. Sebagai bentuk usaha guru dalam membantu menyampaikan materi kepada siswanya dibutuhkan media pembelajaran yang baik.

Menurut Hamzah (1985: 135) terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan sebagai alat penyampai materi dari guru kepada siswa di antaranya: 1) media benda asli/realia; 2) benda model; 3) alat tiruan sederhana; dan 4) diorama. Dari berbagai media pembelajaran yang baik tersebut tidak semua dapat digunakan untuk semua bidang ilmu, penggunaan media harus relevan dan disesuaikan dengan bidang ilmu dan materi yang akan dibelajarkan. Menurut Zain (2002: 80) penggunaan media realia/benda asli sangat disarankan untuk menyampaikan materi matematika karena dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa terhadap materi yang sedang mereka pelajari. Dengan demikian akan tertanam konsep materi di dalam diri anak secara baik yang akan membuat anak selalu mengingatnya.

Untuk membawa proses pembelajaran matematika yang terkesan teoretis dan abstrak ke arah konkret, maka media realia merupakan solusi alternatif dalam mempermudah pembelajaran matematika. Dengan demikian efektivitas media realia diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media realia sangat dibutuhkan siswa, karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat berdampak pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan dasar itulah penulis mencoba untuk menjawab permasalahan dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Realia Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa Gedong Tataan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu diidentifikasi permasalahan pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa Kedong Tataan yang masih berada di bawah KKM menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kemampuan belajar siswa dan kinerja guru dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa yang tuntas memenuhi KKM (≥ 65) dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dalam mengajar guru cenderung monoton dan hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional (ceramah).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media realia dalam pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa Kedong Tataan?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media realia dalam pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa Kedong Tataan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan media realia pada pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa Kedong Tataan.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan menggunakan media realia pada pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa Kedong Tataan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Siswa; dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan menggunakan media realia memberikan pengalaman baru dan diharapkan memberikan kontribusi terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajarnya.
2. Bagi Guru; hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan tentang cara penggunaan media realia dalam pembelajaran sebagai salah satu upaya peningkatan kinerja guru agar menjadi guru yang profesional.

3. Bagi sekolah; penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa serta perlunya kerjasama yang baik antara guru dan antara guru dengan kepala sekolah.